

El misterio Wii

Miquel Barceló

Les voy a hablar hoy de una de mis más recientes perplejidades. Algo que incluso parece poner en peligro uno de los temas habituales que suelo exponer y comentar con mis estudiantes de la asignatura "Aspectos Sociales y Ambientales de la Informática" (ASAI) que hace ya años imparto en la Facultad de Informática de Barcelona de la Universidad Politécnica de Cataluña (FIB-UPC).

Creo que en alguna de mis primeras entregas para esta sección "Temporal", en septiembre de 1997, hace ya más de diez años..., ya les conté algo del contenido de esa lección que la consola Wii de Nintendo está poniendo en peligro.

Les decía ya entonces como en las últimas décadas se habían producido cambios sin cuento en la forma cómo nos relacionamos con los ordenadores. La primera forma de relacionarnos con los ordenadores, la tradicional, utilizaba lo que podríamos llamar **paradigma acción-objeto**. Primero mencionábamos la acción a efectuar, y después el objeto u objetos afectados. Decíamos: "*borrar archivo*", "*ejecutar programa*" o "*copiar fichero*". Así funcionaban los viejos sistemas operativos de los cuales UNIX o MS-DOS fueron buenos ejemplos, como también lo son los viejos JCL (*Job Control Language*) de los grandes *mainframe*.

A mediados de los años setenta, un grupo de gente con nuevas ideas desarrolló en los laboratorios de Rank Xerox en Palo Alto (California) la interfaz que hoy se ha convertido en habitual. Se trata del diálogo persona-máquina que alguien ha denominado WIMP, compuesto de ventanas (*Window*), iconos (*Icon*), ratón (*Mouse*) y menús desplegables emergentes (*Pop-up menu*). En realidad, eso que hoy todo usuario de ordenadores conoce y utiliza fue en su día una revolución, un verdadero cambio de paradigma.

Hoy hablamos del **paradigma objeto-acción**. Primero seleccionamos el objeto que resultará afectado, y después elegimos la acción que deseamos haga el ordenador: con el ratón seleccionamos un archivo y, una vez determinado así el objeto, lo arrastramos hasta la papelera, un icono que nos sugiere la acción que pretendemos: borrar. La secuencia lógica es exactamente al revés que antes: "*archivo borrar*".

El paradigma objeto-acción está más cerca de la forma cómo nos relacionamos con el mundo real. Parece mas "natural". Cuando deseo tirar físicamente algo a la papelera, primero tomo el objeto y después lo muevo hasta dejarlo caer en la papelera. De ahí la facilidad de aprendizaje del nuevo paradigma, de la interfaz actual. Se trata de algo que ya sabíamos hacer, lo que hemos hecho siempre. No hace falta que nos lo enseñen de nuevo. La vida de cada día nos ha servido de escuela.

Suelo terminar este tipo de reflexión comentando la posibilidad de que, cuando desarrollemos mejores sistemas de interfaz acústica, posiblemente volvamos al paradigma acción-objeto que, al fin y al cabo, es el que siempre se ha usado entre humanos. Por poner un ejemplo, es el que usan los ricos para dar órdenes a sus criados. Y el ordenador está llamado (Terminator y Matrix al margen...) a ser nuestro criado para todo en un futuro realmente muy cercano.

Pero, ahora, ¿dónde meto una interfaz como la de la Wii en este esquema?

En realidad el mando de la Wii es un objeto físico con el que se ejecuta incluso la acción. No hay ni que señalarla, simplemente se ejecuta: mover el brazo como si en lugar del mando de la Wii se tratara de una raqueta de tenis o de un palo de golf.

¿Cómo llamar a eso en mi anterior esquema? Ya no se señala nada en la pantalla, ni la acción ni el objeto, simplemente se ejecuta una acción física (mediante un objeto físico y no simbólico...) que se convierte en otra cosa en el sistema informático que la registra. Igual hay que llamarlo acción-acción para remarcar, por dos veces, lo único que realmente se hace. Aunque hay un objeto evidente: el mando de la Wii.

De ahí el título. Para mí la Wii es un misterio... Rompe esquemas respecto de algo que vengo contando a mis estudiantes hace ya más diez años y, lo más importante y de agradecer, me obliga a pensar. Bienvenida la Wii (incluso con independencia de que jugar o hacer una tabla de ejercicios con ella pueda ser también divertido).

El mundo sería muy aburrido si no hubiera cambios...